Marchebranche notes 23/02/17

Date	Contexte	Projet	Intitulé
23/09/16	Word	Annexes	faire une aide de jeu des qualités et vocations de Marchebranche
11/05/16	Word	Campagne	Pour intégrer un nouveau personnage parmi les marchebranches : les personnages s'entraident. Sinon, créer un souvenir commun avec un autre personnage (donner un rôle positif à tous les marchebranches impliqués dans ce souvenir, qui explique qu'on fonde une amitié).
11/05/16	Word	Campagne	Durée : entre 3 à 6 séances d'1 à 3 heures chacune.
01/06/16	Word	Campagne	Que se passe-t-il si à chaque séance une joueuse rejoit la table à niveau zéro ? Accorder une carte sur deux aux personnages de niveau supérieur, ou discuter avec les autres
01/06/16	Word	Campagne	Il est possible de jouer en table ouverte : les joueuses restent à la table le temps qu'elles veulent, elles peuvent repartir en milieu d'aventure, d'autres peuvent prendre le train en marche... Les personnages apparaissent et disparaissent comme par enchantement, ce qui amplifie la sensation de vertige logique. Quand une joueuse arrive à table et crée un nouveau personnage, on lui crée un souvenir par un tirage sur la table des souvenirs. Ce souvenir doit être un souvenir commun avec un autre des marchebranches déjà en jeu. Si possible, le nouveau personnage doit avoir le beau rôle dans cette scène : il a eu l'opportunité de sauver les anciens personnages, de les aider...
25/09/16	Word	Campagne	On peut avoir un monde persistant même si les joueuses changent tout le temps

02/10/16	Word	Campagne	Monde persistant : conservez les feuilles de personnage. Si la joueuse revient même après plusieurs séances, elle peut reprendre son personnage. Si vous vous rappelez mal de ce qu'a vécu le personnage, qu'à cela ne tienne. Le personnage ne s'en rappelle pas beaucoup mieux, à cause de l'oubli. Contentez-vous de broder à partir des notes présentes sur la feuille de personnage. Vous commettrez sans doute des incohérences par rapport à ce qui s'est vraiment passé dans la précédente aventure du personnage, mais cela n'est pas grave : l'important est d'être cohérent par rapport à ce dont la table se souvient.
18/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche bloque, il peut demander conseil à un de ses compagnons
25/05/16	Word	Compagnons	Dans la plupart des cas, les compagnons sont juste des équipements plus complexes, mais on peut prendre plaisir à les interpréter davantage
25/05/16	Word	Compagnons	On peut récupérer en compagnon un figurant d'une mission passée, on peut prêter un compagnon à un autre marchebranche pour augmenter son rayon d'action, mais pas son seuil de réussite (sauf si on a confié le compagnon à la garde de l'autre marchebranche sans contrepartie, et sans que lui l'inscrive dans ses compagnons)
26/05/16	Word	Compagnons	Les compagnons et les équipements sont des boucliers
26/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche envoie son compagnon gérer une péripétie à sa place parce que le compagnon est plus apte que lui, sa joueuse peut interpréter elle-même le compagnon et lancer les dés comme si le marchebranche accomplissait l'action en personne.
26/05/16	Word	Compagnons	Si les marchebranches peinent à se lier, offrez leur de vous-même des compagnons : des personnes viennent les voir et insiste pour se joindre à leurs aventures

30/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche se lie à des équipements ou des compagnons anodins, juste pour avoir un maximum de boucliers anti-noirceurs, sans vraiment s'attacher à eux et que vous trouvez cela « trop facile », vous pouvez donner de l'épaisseur et de l'importance à ces équipements ou compagnons. Un caillou ramassé sur la route va s'avérer contenir un des plus précieux souvenirs du marchebranche, un gamin des bois récupéré par dépit va prendre le marchebranche pour modèle et tout faire pour l'impressionner (surtout le faire par le témoignage de figurants, parce qu'en théorie, c'est à la joueuse d'interpréter ces compagnons liés)
30/05/16	Word	Compagnons	Pour se séparer d'un compagnon lié, il faut le blesser (physiquement ou moralement) jusqu'à ce qu'il vous quitte à jamais.
01/06/16	Word	Compagnons	Interdisez aux joueuses de craquer le jeu en se prêtant leurs compagnons pour avoir toujours la possibilité de faire des jets à 6
22/08/16	Word	Compagnons	On peut se lier à un commanditaire, mais si celui-ci a une mission en cours, c'est vous qui gardez le contrôle dessus dans le cadre de sa mission, il peut même rompre le lien si cela est cohérent par rapport à l'ordre de mission.
31/08/16	Word	Compagnons	compagnon non-lié : durée max une mission, objets non liés : ne pas dépasser trois ou éviter les objets trop puissants (ne fonctionnent qu'en étant liés), sinon faire venir des détrousseurs (on ne peut voler un objet lié sans tuer la personne)
14/10/16	Word	Compagnons	Un équipement-lié ou un compagnon-lié est forcément utile, même s'ils étaient très anodins avant la liaison
16/10/16	Word	Compagnons	Si vous aviez programmé un figurant pour faire une chose précise dans le cadre d'une mission et qu'un marchebranche en fait son compagnon-lié, sa joueuse récupère le contrôle du figurant à l'exception de la chose pour laquelle il était programmé, qui reste à votre discrétion.

01/09/16	Word	Conclusion	J'ignore si la beauté, la poésie, la nostalgie, la naïveté et les illusions perdues sont visibles à la lecture des règles. Le jeu prend le parti de la générosité, quitte à vous laisser faire le tri. Tentez l'aventure. Envoyez critiques et comptes-rendus de partie
01/09/16	Word	Conclusion	Le jeu ne saurait tourner sans votre imaginaire et celui des joueuses
17/08/13	Brainstorming	Corrections	Carouge : monde med-fan inspiré du Grümphverse. Les classes de perso sont des professions d'artisanat, et les façons de se battre et les types de magie en découlent (ex : le potier pratique la magie de la terre et fait des golems, le forgeron se bat avec une épée et des instruments gravés au fer rouge, il booste les capacités des autres...)
25/11/15	Word	Corrections	écrire tarot de l'oubli sans majuscules
29/06/16	Word	Corrections	un exemple par règle
29/06/16	Word	Corrections	remplacer lieu par décor
07/07/16	Word	Corrections	construire le résumé en tableau à 2 colonnes : règles / conseils
15/08/16	Word	Corrections	passer les sous-titre en old news paper type
18/08/16	Word	Corrections	Lieu > décor
20/08/16	Word	Corrections	Complication > aggravation
23/08/16	Word	Corrections	faire une table des tables
01/09/16	Word	Corrections	références aux chapitres : passer en gutenberg
01/09/16	Word	Corrections	passer les titres des tables en powderfinger, de même que les références aux titres des tables
01/09/16	Word	Corrections	faire une table des trucs cool cités dans les exemples

23/09/16	Word	Corrections	références à la table des 36 cas de conscience = rajouter référence aux autres tables de cas de conscience
23/09/16	Word	Corrections	Résumé des règles MAJ lancer de dés
21/10/16	Word	Corrections	faire un récap des conseils et directives pour la joueuse
28/10/16	Word	Corrections	faire aide de jeu tables aléatoires avec onglets sur le côté pour faire un classeur
02/11/16	Word	Corrections	Marchebranche Faire FDP Niveau o avec guide créa de personnage et notes + Les 6 privilèges associés au port du bâton de marchebranche : paraître innocent, demander le gîte et le couvert, rendre la justice, demander audience, monnayer un service, un souvenir ou une anecdote, attirer le respect
07/12/16	Word	Corrections	rédiger un Marchebranche résumé en quelques pages
08/12/16	Word	Corrections	qualités, vocations, domaines de prédilection : repasser en neutre (verbe ou activité)
13/12/16	Word	Corrections	faire des listes à puces et trouver une icône sympa pour la puce
31/01/17	Word	Corrections	faire table aléatoire de tables
23/08/16	Word	Exemple de partie	alpages un loup qui se fait passer pour un chien
09/11/16	Brainstorming	Feuille de personnage	faire une requête de design de fdp (extrapolable aux feuilles de route, etc.) pour Marchebranche
29/06/16	Word	Feuille de route	pendant la partie, ou en préparant la prochaine partie (feuilles des personnages à l'appui, que vous aurez gardées), faites-vous des listes à puces : choses à faire concernant tel personnage, tel personnage
09/07/16	Word	Feuille de route	Cela peut faire partie de ton boulot d'arbitre de présenter des péripéties qui mettent en valeur les diverses spécialités des marchebranches. Avec le recul, je trouve que les marchebranches choisissent souvent des spécialités qui auraient pu leur être utiles dans les missions précédentes. Barre l'élément sur la feuille de route quand tu l'as mis en valeur.

11/07/16	Word	Feuille de route	Quand une joueuse choisit une spécialité, elle fait plus ou moins un appel de scène. Si ton joueur a choisi "recherche de pièges", c'est qu'il s'attend à ce qu'il y ait des pièges sur la route ! Le mieux serait que tu disposes des pièges sur leur route. Mais bien entendu, s'ils n'utilisent pas la spécialité, ils tomberont dedans ! Ou alors fais appel à un figurant qui a besoin de leur aide pour traverser une zone piégée. Mais si ces deux solutions te disconviennent, en effet demande au joueur s'il est d'accord pour changer de spécialité.
31/08/16	Word	Feuille de route	Feuille de route évènements : quand vous avez utilisé un détail d'un personnage, vous le barrez
03/01/17	Word	Fin de partie	on peut changer de domaine de prédilection ou de capacité (à niveau égal)
09/06/16	Word	Fin de séance	Demandez aux marchebranches où ils veulent aller la prochaine fois, et préparez vos prochains lieux en fonction de leurs réponses.
16/06/16	Word	Fin de séance	En fin de partie, si vous manquez de temps pour jouer les missions en cours avec toutes les péripéties et les jets de dés, vous pouvez les achever en narratif : réduisez-les à une péripétie, sans jet de dé.
22/06/16	Word	Fin de séance	Au moment du debriefing, vous pouvez en profiter pour rappeler les points de règles que vous avez omis de préciser en cours de jeu
29/06/16	Word	Fin de séance	pendant la partie, ou en préparant la prochaine partie (feuilles des personnages à l'appui, que vous aurez gardées), faites-vous des listes à puces : choses à faire concernant tel personnage, tel personnage

20/07/16	Word	Fin de séance	Les marchebranches peuvent avoir tendance à se séparer systématiquement pour accomplir un maximum de missions à la fois. Cela peut poser plusieurs souci : ennui des joueuses qui sont en dehors de la mission en train d'être jouée, sentiment que le jeu n'est plus assez difficile car les complications sont évitées ou trop difficile car les marchebranches encaissent davantage de noirceurs pour réussir les péripéties. Le mieux est d'en discuter en fin de partie avec les joueuses pour savoir si cela convient ou si au contraire, on décide que les marchebranches ne se séparent jamais.
15/08/16	Word	Fin de séance	revoir les débats mentionnés dans Souplesse et Préparer et Improviser
16/08/16	Word	Fin de séance	Si au terme d'une séance, votre marchebranche n'a pas récupéré au moins un souvenir en passant un niveau, il encaisse une noirceur.
23/11/16	Mail	Finitions	redemander à Michel Poupart s'il veut intégrer le bal des oiseaux au texte de Marchebranche
08/05/15	Dessin	Illustration	un guerrier de dos sur un sentier entouré par une mer d'arbre sous une mer de nuages cotonneux ou perce le soleil sous la forme d'une étoile à quatre branches
09/11/16	Gimp	Illustration	refaire couverture en plus jaune
16/01/17	Mail	Illustrations	faire un verso du tarot de marchebranche
07/02/16	Word	Intermissions	C'est un monde en clair-obscur. Quand un endroit est trop mignon, c'est peut-être le moment de faire intervenir une catastrophe.
08/02/16	Word	Intermissions	pensez à alterner chaque mission de scènes contemplatives, qui replacent le paysage et ses habitants

09/04/16	Word	Intermissions	il faut toujours donner trois missions en même temps aux marchebranches. Et quand ils résolvent une mission, ils apprennent en même temps que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens, et en même temps, on leur confie une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.
14/04/16	Word	Intermissions	Récompense tirée au d6 : Des noix-cerveaux qui contiennent des âmes
18/04/16	Word	Intermissions	faire intervenir des figurants mécontents de l'attitude ou des actes des marchebranches lors des aventures précédents, qui ont eu a souffrir des conséquences (et aussi des figurants satisfaits). En parallèle, Certains de ses figurants sont antipathiques, d'autres sympathiques
03/05/16	Word	Intermissions	Considérer que les choses ne sont pas finies sous prétexte que les personnages se sont acquittés de leur mission. Que deviennent les figurants rencontrés durant cette aventure ? Des dangers ou des querelles ont-elles été laissées à couver ? Les marchebranches ont-ils acquis des amitiés durables ?
16/05/16	Word	Intermissions	Parfois, une mission à carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission sans carte, ou une mission sans carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission avec carte

18/05/16	Word	Intermissions	Prenez des moments d'introspection pour demander aux marchebranches ce qu'ils pensent des missions en cours ou de leur situation en général. Une fois qu'ils ont émis des hypothèses et des réflexions, répondez-leur à travers l'aventure. Si un marchebranche craint que tel figurant soit en danger, alors mettez-le en danger. Si un marchebranche pense que tel figurant est suspect, alors rendez-le suspect. Parfois, vous aurez besoin de modifier un peu leur hypothèses pour les adapter à votre propre idée, mais évitez de dire non en bloc à moins d'avoir une excellente raison. Cela va accélérer le jeu, raviver l'intérêt des joueuses, et vous fournir de l'inspiration sur un plateau.
26/05/16	Word	Intermissions	les nouvelles missions arrivent quand on finit une mission, même si on récupère le paiment bien plus tard (ce pour éviter que les marchebranches fassent exprès de retarder la collecte des cartes pour éviter de se voir confier de nouvelles missions tant qu'ils n'ont pas réglé celles en cours)
26/05/16	Word	Intermissions	Récompenses : tirer des objets au hasard (alternatives aux tarots, ou récompenses annexes, à utiliser avec parcimonie)
26/05/16	Word	Intermissions	de temps en temps, annoncez une complication sur une mission parce que les marchebranches ont perdu du temps sur une mission personnelle
01/06/16	Word	Intermissions	Ne jugez pas, laissez les figurants juger, avec des avis différents selon les figurants. Certains figurants demanderont à un marchebranche d'en juger un autre
01/06/16	Word	Intermissions	Faire une table des conséquences des missions accomplies (un danger non éradiqué frappe les marchebranches ou un décor ou un figurant connu d'eux) (les conséquences doivent êtres portées à la connaissance des marchebranches, elles n'existent pas sans ça)

01/06/16	Word	Intermissions	Faire une table des jugements, un figurant accuse, un autre approuve, un troisième questionne, un quatrième enquête, un cinquième pourchasse, un sixième récompense (compagnon, objet...)
01/06/16	Word	Intermissions	table des conséquences des missions accomplies : les conséquences doivent êtres portées à la connaissance des marchebranches, elles n'existent pas sans ça)
09/06/16	Word	Intermissions	Une fois sur deux, annoncez une complication sur les deux missions délaissées : c'est finalement moins dirigiste
09/06/16	Word	Intermissions	Après 1,2 ou 3 complications, la mission est définitivement compromise.
22/06/16	Word	Intermissions	Si on refuse de faire une mission, celle-ci va forcément tourner à la catastrophe, soit parce que la mission n'est pas faite, soit parce que ceux qui la font provoquent une catastrophe (jouer les conséquences comme une complication, à jouer en même temps que les complications)
10/07/16	Word	Intermissions	Les complications de missions sont des révélations, elles se sont produites en l'absence des marchebranches, il est trop tard pour les empêcher, on peut au mieux essayer de les résoudre ou de les compenser.
31/07/16	Word	Intermissions	Un figurant peut accorder un objet, un service ou un privilège en récompense de l'aide des marchebranches.
20/08/16	Word	Intermissions	shuntez les aggravations si vous manquez de temps
23/08/16	Word	Intermissions	liste agravations par marqueur
03/09/16	Word	Intermissions	péripéties d'arbitrage (payées avec de petits souvenirs ou de petits objets, ou non payées)
23/09/16	Word	Intermissions	Rumeurs : tirage sur la table des péri ou des cas de conscience
14/10/16	Word	Intermissions	crise de manque pour ceux qui n'ont pas encore eu de niveau (check si pas deja noté ailleurs sur une autre forme)

14/10/16	Word	Intermissions	Un figurant demande un petit service qui correspond à une vocation, qualité, domaine de prédilection, spécialité, compagnon ou équipement d'un marchebranche. Pas de récompense sinon une contrepartie légère comme un nœud à mettre dans les cheveux, une peluche, une accolade, une anecdote. Exemple : un enfant demande à un artisan de réparer une roue de chariot et ensuite il lui offre une cocotte en papier qui peut servir de marionnette ou d'oracle.
16/10/16	Word	Intermissions	Un figurant dit la bonne aventure, l'évènement prédit sera vrai ou contrable par une péripétie
16/10/16	Word	Intermissions	Tirer un métaplot (une péripétie / situation dramatique / aventure / cas de conscience où on va gonfler le souffle et les enjeux) ou une rumeur à partir d'une situation dramatique
26/05/16	Brainstorming	Lancer de dés	A quoi définit-on qu'une action mérite un jet de dé ? Par le genre fictionnel ? Juste pour remplir un quota d'occurences de jets de dé suivant le découpage classique d'une aventure en péripéties ? Juste assez pour mettre la pression aux joueuses ? Plutôt parce que c'est crucial parce que c'est difficile ? (crucial dans le sens de croix : de carrefour, si c'est un échec, les conséquences sont graves, la mission sera compromise ou sa nature va changer du tout au tout, et des innocents vont avoir mal ou les marchebranches vont être heurtés dans leurs valeurs). Bref, un jet de dé n'est intéressant que s'il est dramatique. Donner quelques exemples de lancers de dés physiques, martiaux, artisanaux, magiques, voyage, spectacle, sociaux, enquête, psychique, et les échecs / réussites / noirceurs
07/12/16	Brainstorming	Lancer de dés	interdit dépenser une noirceur pour éviter le jet de dé si une vie est en jeu. Si on lance le dé pour sauver une vie, on ne prend pas de noirceur en cas d’échec, parce qu’on a essayé : est-ce que je peux trouver plus challengeant, plus dilemmique ?

03/02/16	Word	Lancer de dés	Variante sans dé : pour réussir qq chose d'important, un marchebranche doit accepter d'encaisser une noirceur
30/03/16	Word	Lancer de dés	être dur (dans la fréquence du risque de noirceur) mais juste
29/04/16	Word	Lancer de dés	Jet en opposition : en cas de double réussite, on compare les résultats et le plus petit l'emporte. En cas d'égalité (y compris double noirceur), c'est le camp avec le plus de marchebranches qui l'emporte.
05/05/16	Word	Lancer de dés	Ne dénonce pas tous les figurants qui mentent, laisse les marchebranches vérifier par un jet de dé
05/05/16	Word	Lancer de dés	Les spécialités disent ce qu'il est possible de faire : parfois cela nécessite quand même un jet
10/05/16	Word	Lancer de dés	une fois par mission, on peut demander à ce qu'une action coûte une noirceur sans possibilité de jeter le dé
11/05/16	Word	Lancer de dés	demander aux joueuses qui jette le dé
18/05/16	Word	Lancer de dés	Si un échec a des conséquences complexes, les annoncer à l'avance
18/05/16	Word	Lancer de dés	Avant de lancer les dés, assurez-vous bien d'avoir compris ce que les joueuses cherchent à atteindre, redites-le à haute voix pour vous en assurer.
25/05/16	Word	Lancer de dés	rayon d'action = interprétation + notes + vocation + atout + spécialité + souvenir + compagnon + équipement + noirceur
25/05/16	Word	Lancer de dés	Si les joueuses demandent elles-mêmes un jet de dé, offrez toujours quelque chose de substantiel en cas de réussite (même si le figurant ne sait rien, il oriente vers quelqu'un ou soupçonne quelqu'un de lui avoir effacé la mémoire)
25/05/16	Word	Lancer de dés	Action difficile et roleplay, action difficile et tactique
26/05/16	Word	Lancer de dés	Préparation : permet d'économiser un jet dé (mais peut nécessiter un jet de dé)

26/05/16	Word	Lancer de dés	Si les marchebranches font un super roleplay, cela n'augmente pas le seuil mais cela augmente la qualité de la réussite
09/06/16	Word	Lancer de dés	Une joueuse dont le marchebranche coordonne l'action lance un dé. C'est un échec ou une [réussite et noirceur] sur score entre seuil +1 et 5 (au choix de la joueuse), une réussite sur score <= seuil, un [échec et noirceur] sur 6. Le seuil est plafonné à 5. Seuil = nombre de marchebranches impliqués dans l'action. Si le groupe compte seulement trois marchebranches, seuil = nombre x 2 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement deux marchebranches, seuil = nombre x 3 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement un marchebranche, seuil = 5.
05/08/16	Word	Lancer de dés	Et si c'était forcément le lanceur de dé qui encaisse la noirceur ? Plus facile, plus rapide
13/08/16	Word	Lancer de dés	la mort d'un marchebranche peut être l'enjeu d'un jet de dé si la joueuse est d'accord.
13/08/16	Word	Lancer de dés	Les ennemis attaquent les marchebranches frontalement que s'ils sont acculés : les jets de dés découlent davantage des initiatives des marchebranches que de défenses contre une attaque d'adversaire.
17/08/16	Word	Lancer de dés	Lancer de dé pour tuer : seulement si l'adversaire est redoutable (alors risque de double noirceur : une pour le lancer de dé, une pour le meurtre)
17/08/16	Word	Lancer de dés	Dialogue : juste participer ou apporter un argument ? Dépend du temps dont vous disposez et de votre exigence
20/08/16	Word	Lancer de dés	Les lancers de dés commencent dès la rencontre avec le commanditaire (deviner ses motivations, le convaincre de changer l'ordre de mission) et ne s'achèvent qu'une fois la récompense obtenue (il faut d'abord convaincre le commanditaire de donner la récompense)
21/08/16	Word	Lancer de dés	le contenu et la façon de jouer les spécialités est soumis à interprétation
23/08/16	Word	Lancer de dés	Certaines actions doivent rester impossibles, ou possibles sous conditions

23/08/16	Word	Lancer de dés	actions liées à la reflexions sont shuntables par un jet de dé (à ses risques et périls)
29/08/16	Word	Lancer de dés	Compliquer le social : le figurant n'écoutera que les marchebranches qui ont une qualité ou une vocation donnée
31/08/16	Word	Lancer de dés	player skill vs character skill
31/08/16	Word	Lancer de dés	Il y a bcp de type d'actions, encore une fois faites vos courses
31/08/16	Word	Lancer de dés	faire une table aléatoire sur le type d'action ?
31/08/16	Word	Lancer de dés	action possible sous condition d'avoir le niveau X
01/09/16	Word	Lancer de dés	notion de conflit : on gère une scène dans sa globalité, on ne découpe pas un combat en passe d'armes, une zone à fouiller en sections...
01/09/16	Word	Lancer de dés	Lancer de dé de défense ou de sauvegarde
01/09/16	Word	Lancer de dés	Un lancer de dé ne doit pas être un passage obligé décidé par l'arbitre, ou alors il doit laisser une échappatoire possible, comme la fuite et la réorganisation d'une nouvelle tactique. Ou sinon, le lancer de dé est demandé sur une action à l'initiative d'une joueuse.
01/09/16	Word	Lancer de dés	renommer le chapitre Echec et réussite ? (et corriger alors les références)
03/09/16	Word	Lancer de dés	La nature d'un marchebranche fait partie de son rayon d'action
03/09/16	Word	Lancer de dés	échec sans noirceur, mais échec définitif
04/09/16	Word	Lancer de dés	Lancer d e dé de perception : risque de prendre unenoirceur pour repérer un truc : à utiliser avec moderation
04/09/16	Word	Lancer de dés	ne faites pas lancer les des si vous n'imaginez pas declarer une noirceur en cas de réussite mitigée
04/09/16	Word	Lancer de dés	Réussite + noirceur : appeler ça une réussite noire ou une reussite mitigee

22/09/16	Word	Lancer de dés	Les marchebranches peuvent repousser les dilemmes moraux dans une fuite en avant mais cela leur fera accumuler les jets de dés et donc les noirceurs
23/09/16	Word	Lancer de dés	Finir deux missions en même temps peut être l'enjeu d'un jet de dé.
23/09/16	Word	Lancer de dés	Seuil max = 4 ? Une joueuse : seuil = 4
23/09/16	Word	Lancer de dés	6 = échec noir
23/09/16	Word	Lancer de dés	Multiplicateur = 4 pour pour 1 mbr, 2 pour 2 ou 3, 1 pour 4+
23/09/16	Word	Lancer de dés	Et si on revoyait les choses ? Lancer de dé = réussite ou échec. On ne prend une noirceur que pour avoir une réussite automatique.
24/09/16	Word	Lancer de dés	On peut payer une noirceur pour une réussite critique automatique
25/09/16	Word	Lancer de dés	Quelle que soit la solution proposée par les marchebranches, elle a une chance d'être la bonne
26/09/16	Word	Lancer de dés	Un échec est aussi intéressant qu'une réussite : il fait dévier l'aventure dans une direction imprévue pour tout le monde.
29/09/16	Word	Lancer de dés	prendre une noirceur = réussite automatique accompagnée d'un avantage (oui et) qui peut être quelque chose d'inattendu ou qui sort du rayon d'action habituel du personnage.
29/09/16	Word	Lancer de dés	Pour lancer les dés, il faut le justifier, au moins par une argumentation dans le cas d'un dialogue (à vous de voir, dans le cas des dialogues ou des actions physiques simples, si toutes les joueuses impliquées doivent expliquer en détail ce qu'elles font ou disent)
11/10/16	Word	Lancer de dés	Lancer le dé ralentit le jeu. Utilisez donc cette technique avec parcimonie
14/10/16	Word	Lancer de dés	Cas d'un jet raté pour empêcher un mort : noirceur ou pas noirceur ? Et si le marchebranche a omis de payer une noirceur pour réussir : noirceur ou pas noirceur ?

14/10/16	Word	Lancer de dés	le lancer de dé comme sauvegarde contre la mort
14/10/16	Word	Lancer de dés	Si un marchebranche tente quelque chose, ça doit forcément porter des fruits
16/10/16	Word	Lancer de dés	Certaines actions sont rendues possibles par une qualité / vocation / domaine de prédilection / compagnon / équipement / spécialité à condition de se procurer d'abord un matériel supplémentaire, au prix d'une péripétie. Par exemple, le saltimbanque sait dire la bonne aventure, mais de base cela n'a rien d'un don surnaturel. Si le marchebranche veut vraiment prédire le futur, il va devoir également se procurer un jeu de tarot magique (pas des tarots de l'oubli, mais des tarots de divination plus classiques) qu'il pourra utiliser grâce à son talent de dire la bonne aventure.
16/10/16	Word	Lancer de dés	Comment moduler le pouvoir des qualité / vocation / domaine de prédilection / compagnon / équipement / spécialité ? Toujours accorder une avancée sans forcément tout donner tout cuit
20/10/16	Word	Lancer de dés	save vs death : jet sur un personnage (les autres peuvent l'aider) vs jet sur un groupe (chaque perso lance le dé, donc seuil de 1)
09/11/16	Word	Lancer de dés	Demander aux joueuses d'échouer pour amener une scène cool (dans le ventre de la baleine sanglier)
10/11/16	Word	Lancer de dés	avoir un talent (par ex, attirer le respect), ne signifie pas une réussite automatique : certains décors ou figurants résisteront, d'où le lancer de dés
07/12/16	Word	Lancer de dés	toute blessure obtenue sur un échec a des conséquences
07/12/16	Word	Lancer de dés	interdit dépenser une noirceur pour éviter le jet de dé si une vie est en jeu. Si on lance le dé pour sauver une vie, on ne prend pas de noirceur en cas d'échec, parce qu'on a essayé
16/01/17	Word	Lancer de dés	pour faire une action, il suffit que la joueuse dit ce qu'elle fait : on lui accorde toujours le dé

22/01/17	Word	Missions	refus de mission = un autre marchebranche peut remplir la mission
23/03/16	Brainstorming	Noirceur	Ce que j'ai appliqué ici instinctivement, mériterait d'être gravé dans les règles : on ne peut appliquer une deuxième noirceur sur un compagnon ou un équipement, sans quoi on tomberait dans le power gaming : avec cette règle un perso niveau 1 doit encaisser 4 noirceurs pour être hors-jeu. Si on pouvait mettre deux noirceurs sur un compagnon/équipement (une première notée sur la fiche, une deuxième qui met le compagnon/équipement hors-jeu), un perso niveau 1 doit encaisser 6 noirceurs pour être hors-jeu. Il reste cependant possible d'acheter une réussite automatique en mettant un compagnon/équipement noirci hors-jeu.
08/12/15	Word	Noirceur	quand on utilise un objet avec une noirceur, l'objet est détruit et l'emplacement est barré
26/01/16	Word	Noirceur	Quand un objet est détruit par la noirceur, l'emplacement n'est plus disponible, il faut faire une péripétie adaptée pour restaurer l'emplacement
16/03/16	Word	Noirceur	jouer à Marchebranche avec un autre système : garder le principe de noirceurs comme prix à payer ou conséquences d'échecs ou de blessures
23/03/16	Word	Noirceur	pas de récup noirceur parce qu'on passe un niveau. Impossible de passer un niveau si on est hors-jeu.
29/04/16	Word	Noirceur	+ Rendre impossible le fait de remettre en jeu d'un seul jet de dé un marchebranche qui vient d'être exclu pour noirceur. Il faudrait forcément que ça nécessite une petite aventure et/ou que ça ait un coût et/ou que le marchebranche garde une séquelle.
05/05/16	Word	Noirceur	Ne jamais permettre de guérir une noirceur aussitôt, en un seul jet de dé
11/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur, c'est une blessure ou une altération physique, mentale, morale ou magique.

18/05/16	Word	Noirceur	+ Est-ce que le joueur peut proposer lui-même la nature de sa noirceur ? Oui, mais le meneur valide.
18/05/16	Word	Noirceur	La noirceur peut être une conséquence négative, comme la mort d'un innocent. Dans la case noirceur du personnage, on peut marquer son sentiment (culpabilité, honte, regret, colère) ou un effet magique que cette mort aurait sur lui (généralement associée à un sentiment)
22/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur est un état permanent, tant que les marchebranches ne l'ont pas réglée
25/05/16	Word	Noirceur	Une joueuse peut faire une proposition de noirceur, mais c'est vous qui la validez. Si elle vous semble trop bénigne, vous pouvez la refuser ou la modifier
26/05/16	Word	Noirceur	Quand les marchebranches prennent une noirceur pour avoir permis la mort d'un animal, d'un monstre ou d'un humain, il faudrait éviter que la noirceur aille sur un objet, ça devient trop facile. Quand les marchebranches ont tué l'ogre, le joueur de Skantor a choisi de perdre sa bourse de gland. ça manque de gravité. Il faut soit que j'encadre plus la règle de noirceur en cas de mort d'un humain, d'un animal ou d'un horla, ou que j'encadre davantage la règle de noirceur sur un objet déjà noirci (sans doute l'objet ne peut plus encaisser une deuxième noirceur, c'est juste que s'il est utilisé une deuxième fois, par exemple pour permettre un lancer de dés, il est détruit).
30/05/16	Word	Noirceur	l'utilisation d'un équipement ou compagnon noirci garantit la réussite, mais le compagnon ou équipement noirci est alors détruit ou perdu. Pour le récupérer, il faudrait accomplir une péripétie dédiée

30/05/16	Word	Noirceur	Oui, du moment que ton équipement a une noirceur, tu ne peux pas le remplacer. J'aime beaucoup l'idée que chaque compagnon / équipement détienne un fragment de l'âme du marchebranche, ça ferait une bonne justification fictionnelle, en effet.
01/06/16	Word	Noirceur	Une noirceur ne ridiculise pas un personnage. Demandez toujours si ça va.
03/06/16	Word	Noirceur	Quand un objet ou équipement est touché par la noirceur, le marchebranche choisit de le garder à jamais, ou de le perdre à jamais. S'il le garde, son usage coûte une noirceur ou la perte définitive de l'équipement/compagnon
09/06/16	Word	Noirceur	Si un équipement ou compagnon prend une noirceur, il ne peut en prendre une supplémentaire. Quand il est noirci, on ne peut plus s'en séparer
09/06/16	Word	Noirceur	Cas de deal de noirceur : l'adversaire est vraiment déterminé, seul à combat à mort peut le vaincre : la personne demande un service sale ou exige une mutation, échange de maladie ; traverser une zone contaminée...
09/06/16	Word	Noirceur	Si la totalité des marchebranches tombe en noirceur, gérer une scène d'évasion ou retirer un groupe entier ou juste un personnage qui sera le sauveteur
12/06/16	Word	Noirceur	Après la guérison d'une noirceur, un marchebranche n'est jamais plus tout à fait le même
19/06/16	Word	Noirceur	Si on veut transmettre un équipement ou un compagnon noirci à un autre marchebranche, il doit se lier à lui
19/06/16	Word	Noirceur	Quand on guérit d'une de ses noirceurs ou un compagnon ou équipement noirci, l'emplacement est condamné (barrer la ligne). Il faut réussir une mission personnelle de purification pour libérer à nouveau les emplacements.

19/06/16	Word	Noirceur	Vous pouvez interpréter les compagnons et équipements noircis, mais seulement au sujet de leur noirceur, et avec parcimonie.
25/06/16	Word	Noirceur	table des noirceurs
25/06/16	Word	Noirceur	Même si tu on tue une personne pour en sauver dix, on encaisse une noirceur
25/06/16	Word	Noirceur	J'ai un peu laissé les joueurs décrire leurs noirceurs. Le joueur de Gosteur a essayé de décrire des noirceurs qui auraient pu être des avantages plutôt que des défauts, j'ai dû un peu batailler avec lui pour imposer des contreparties, mais c'était intéressant justement de négocier ça. (oui ta cape est en feu mais si tu la portes tu brûles, oui ton épée est en glace, mais si tu la portes tes mains sont gelées, oui avec des gains tu pourrais la porter, mais il te faut trouver des gants magiques...)
09/07/16	Word	Noirceur	Avec le recul, je sais que les joueuses ne mettent jamais leur bâton en objet, car s'il est atteint d'une noirceur, cela peut compromettre le fait qu'on les reconnaisse en tant que marchebranche. Je me demande si je ne devrais pas écrire une règle qui stipule que même si le bâton est noirci, on reconnaît toujours les personnages en tant que marchebranches.
10/07/16	Word	Noirceur	kF : Soit dit en passant, j'ai adopté comme routine qu'un marchebranche qui prend une noirceur abandonne son bâton et n'a plus envie de le porter. Souvent, un autre personnage se dévoue pour le lui garder et le rendre après que la noirceur soit passée.
11/07/16	Word	Noirceur	Si quelqu'un tue un animal, un humain ou un horla pour protéger ou pour plaire à un marchebranche, celui-ci risque une noirceur
20/07/16	Word	Noirceur	Si on veut rendre le jeu plus tendu, on doit choisir entre un équipement ou un compagnon par niveau
13/08/16	Word	Noirceur	Une noirceur excluante peut être la mort seulement si c'est la joueuse qui le propose

13/08/16	Word	Noirceur	Pour les noirceurs des compagnons, voir noirceur des marchebranches
14/08/16	Word	Noirceur	pour les compagnons, on peut utiliser les noirceurs des marchebranches ou des objets
14/08/16	Word	Noirceur	on peut utiliser une noirceur de marchebranche pour un objet, mais ça nécessite de l'adaptation
17/08/16	Word	Noirceur	Si on découvre qu'un marchebranche a tué par le passé, pas de noirceur
17/08/16	Word	Noirceur	Noirceur de crime : forcément sur soi ?
21/08/16	Word	Noirceur	si une joueuse décrète elle-même qu'elle encaisse une noirceur, laissez-la faire : c'est une façon très intéressante d'exprimer son ressenti et de modifier son jeu.
23/08/16	Word	Noirceur	tuer un moustique ou abattre un arbre apporte t il une noirceur ? Oui, si vous ou une joueuse le décidez
30/08/16	Word	Noirceur	Encaisse-t-on une noirceur si on échoue à empêcher un crime ?
23/09/16	Word	Noirceur	Quand un marchebranche est sauvé de la noirceur, il peut être repris ou enrichir un stock de personnages
23/09/16	Word	Noirceur	Le fait d'encaisser une noirceur pour avoir une réussite automatique, c'est très bon.
25/09/16	Word	Noirceur	Si un marchebranche noirci entreprend seul de guérir de la noirceur excluante = péripétie sans lancer de dé (utiliser les autres types d'action)
04/10/16	Word	Noirceur	parfois une joueuse va annoncer d'elle même qu'elle encaisse une noirceur. Discutez avec elle de ce que va représenter cette noirceur. Voyez si c'est la conséquence d'une meurtre ou si cela achète une réussite. Voyez s'il faut accompagner cette réussite d'un avantage et discutez avec elle de ce que pourrait être cet avantage
14/10/16	Word	Noirceur	A force de noirceur on deviendrait un horla

08/12/16	Word	Noirceur	le marchebranche noirci se désintéresse des missions, en revanche, il a toujours à coeur de guérir de sa noirceur (même si cette volonté de guérison peut être assez souterraine dans certains cas, comme dans le cas d'une noirceur qui serait une crise de folie ou de désespoir)
08/12/16	Word	Noirceur	Un marchebranche noirci peut tuer ce qu'il veut !
08/12/16	Word	Noirceur	Action contre un marchebranche noirci : seuls les marchebranches non noircis jettent le dé
08/12/16	Word	Noirceur	Que se passe-t-il quand un marchebranche est noirci, c'est-à-dire qu'il a accumulé toutes les noirceurs possibles ?
08/12/16	Word	Noirceur	Le style : roleplay, interprétation (ou le rôle et le jeu, ce que fait le personnage et comment je l'interprète, la diégèse et le jeu d'acteur), meta, fairplay et dynamiques (qui joue en premier, qui parle le plus souvent, qui joue en programme, qui joue au service)
07/04/16	Word	Pays natal	tirage du pays natal : tirer juste un lieu ou un lieu + une aventure, penser à faire décrire par le joueur si 1/2/3, voir si un tirage de pays natal par perso ou si on met le même pour tous.
07/04/16	Word	Pays natal	quand on retourne au pays natal, c'est important que tout le monde ne vous ait pas oublié. Certains se rappellent de tout, d'autres des bribes, d'autres encore ont de faux souvenirs vous concernant.

17/07/16	Word	Pays natal	Et je voulais en profiter pour tester le passage au niveau 6, avec le souvenir du pays natal, histoire d'avoir fait une "vraie" campagne, ce qui est quand même l'objectif de ce jeu. J'avais deux personnages niveau 5 : Edgar et Hamidou. Mais le seul le joueur d'Hamidou a pu être présent. J'ai donc précisé qu'on ferait une entorse aux règles : la première carte de tarot serait pour lui, alors que selon les règles, elles vont toujours au marchebranche le moins expérimenté (et vu l'afflux de nouveaux arrivants, Edgar et Hamidou auraient été cloués au niveau 5 à moins de trouver une occasion pour les faire jouer seulement eux deux).
20/07/16	Word	Pays natal	Souvenir N°6 = pays natal + mise en cohérence des 5 autres souvenirs, et conclusion.
20/07/16	Word	Pays natal	Ensuite, demandez au marchebranche s'il retourne ou non dans son pays natal, jouez des péripéties si nécessaire puis demandez à la joueuse de conclure la vie de son marchebranche.
23/09/16	Word	Pays natal	le retour au pays natal comme un retour dans le passé, comme une forme de folie régressive ou de mélancolie
26/07/16	Word	Playlist	Playlist Marchebranche sur terres étranges
18/05/16	Word	Résumé	faire résumé des règles au début du bouquin
14/02/17	Brainstorming	Tarots	multiplier les utilisations du tarot
14/02/17	Word	Tarots	Les arcanes mineures. couleur : thème, chiffre = intensité. 9 bâton = un grand marcheur, un grand maître marchebranche, une mission très importante pour les marchebranches, une forêt très touffue, 9 brigands avec leurs gourdins, un souvenir très cher
14/02/17	Word	Tarots	utiliser le tarot comme divination ou comme papier monnaie

14/02/17	Word	Tarots	9 d'épées : un grand combattant. 9 de deniers : un riche ou un radin, 9 de coupes : un aubergiste, un alcoolique, un fabriquant de potions, un vigneron, un hôte généreux, une table de festin
14/02/17	Word	Tarots	donner aussi une description pour les 1 de chaque couleur
14/02/17	Word	Tarots	rituel d'envoutement des tarots : stocker un souvenir dedans pour qu'ils marchent ?